

El cruce del Vado Gris

EL VIAJE A TRAVÉS de los turbios pasillos, sobre el suelo corrupto y enfermo del bosque del Davokar, está asociado a grandes riesgos para la vida y la integridad física. Los viajeros, exploradores y aventureros demuestran sentido común al buscar rutas ya establecidas y seguras dondequiera que se dirijan, sobre todo, aquellas que ofrecen la posibilidad de descansar y refugiarse de los elementos y los depredadores. Uno de estos lugares se encuentra en el camino entre Fuerte Espina y Karvosti: el cruce del Vado Gris.

Texto y mapa: Johan Nohr **Edición y traducción al inglés:** Mattias Johnsson **Corrector del inglés:** John Marron

SI SE VIAJA POR LA RUTA más transitada desde Fuerte Espina hasta Karvosti, suele cruzarse el río Eanor al este de los rápidos Calavera, donde las aguas son tranquilas y solo llegan hasta la cintura de un hombre adulto. Sin embargo, muchos prefieren evitar mojarse o son demasiado impacientes para esperar en las largas colas que a veces se forman cuando las grandes caravanas atraviesan el río. Estos pueden decidir subir un poco río arriba hasta un pequeño campamento de balsas y pagar unos pocos táleros por un transporte rápido a través de las corrientes, o ir un poco más lejos en dirección opuesta, hacia la calidez del cruce del Vado Gris.

HISTORIA

Han transcurrido dieciocho años desde que el cazatesoros Buldo encontró la torre en ruinas que hoy aloja la posada conocida como el cruce del Vago Gris. La torre fue explorada rápidamente en busca de tesoros, pero no sin que se derramara algo de sangre debido al grupo de trolls saqueadores que vivían allí. La mayoría de miembros de la expedición de Buldo murieron, pero los hallazgos y reliquias que consiguieron sacar y llevar a Yndaros compensaron con creces su sacrificio; al menos conforme a las palabras del propio Buldo.

El dinero conseguido en la expedición se utilizó para financiar la restauración de las ruinas de la torre. Hoy, el cruce del Vado Gris lo regenta Buldo y sus dos hijas; es una parada acogedora y programada a menudo por las expediciones que viajan entre Ambria y el acantilado del gran jefe.

LOCALIZACIÓN

El cruce del Vado Gris se encuentra a unos dos días a pie al norte de Fuerte Espina. El camino atraviesa las partes más iluminadas del Davokar, hasta las aguas del Eanor que fluyen lentas hacia el oeste, hasta el lago Volgoma. Esta es una de las rutas más transitadas del bosque; es relativamente segura en cuanto a depredadores y trolls, pero la transitan más los Exploradores de la Reina y los salteadores humanos.

Con el fin de evitar una atención indeseada, los viajeros hacen lo posible para montar un campamento a cierta distancia de la carretera, pero sin adentrarse tanto en el bosque como para correr el riesgo de perderse. Existen un puñado de refugios nocturnos muy utilizados entre el Fuerte y el río, como por ejemplo las Columnas de Reganna, la Escalera del Ogro y el Pino Palmeador, donde puede hallarse refugio del clima y los vientos, pero estos también son terrenos de caza de las bandas de salteadores locales y otros maleantes.

LA POSADA

Al llegar al río y al vado por los rápidos Calavera, tienes que dirigirte al oeste y seguir el agua río abajo. Alrededor de una hora después, llegarás al cruce del Vado Gris. Al acercarte, primero verás un enorme acantilado que se eleva desde la orilla sur, y poco después las ruinas de la cima y los muelles del pie. Antiguos escalones tallados en la roca conducen hacia las ruinas, escalones que en los últimos años han tenido barandillas de madera y que están iluminadas con linternas al anochecer.

Las ruinas son una estructura cuadrada, como un fuerte. No es posible saber lo alto que fue, pero hoy tiene dos pisos de alto, apenas la altura de cuatro hombres juntos. La planta baja es una gran habitación, calentada con una hoguera situada en el centro, gracias a la cual, los propietarios sirven comidas sencillas y bebidas más o menos fuertes a cambio de táleros o trabajo. En el piso superior hay un dormitorio, pero también las estancias y dependencias de Buldo y sus hijas.

Normalmente hay pocos huéspedes en la posada, pero en ocasiones el gran salón está repleto de expediciones visitantes. Los huéspedes más habituales son navegantes itinerantes, como por ejemplo comerciantes de Kastor, aventureros de Melima o una patrulla de Exploradores de la Reina en dirección al lago Volgoma. Estos patrones a menudo ofrecerán a otros viajeros acompañarlos por el río, a cambio de un pago justo, por supuesto.

Si tu único interés es cruzar el río, las dos hijas de Buldo, Ana y Tya, pueden llevarte en una de las balsas. Sin embargo, el coste de este servicio es de un tálero por persona, así que puede que sea una idea mejor hacer que algún otro huésped te deje en la orilla norte cuando reanude su viaje.

VISITANTES Y HUÉSPEDES

En la posada Vado Gris se pueden encontrar todo tipo de viajeros del bosque: peregrinos de camino a Karvosti, nobles aventureros con admiradores, mantos negros en misiones sagradas, soldados en misiones más o menos secretas y, no menos importantes, todos los tipos imaginables de aventureros; desde los indigentes más desesperados a famosos eruditos de la Ordo Mágica.

Incidentes

Incluso si el Vado Gris se encuentra en las afueras del Davokar, no está exento de los numerosos peligros del bosque. A continuación se presentan algunas sugerencias de situaciones que pueden ocurrir mientras los personajes están de visita; situaciones en las que los personajes se ven envueltos de forma accidental en conflictos que no han provocado ellos. Su reacción, por supuesto, depende de ellos.

Las personas siguientes son ejemplos de quiénes pueden alojarse en la posada cuando llegan los personajes, aunque por supuesto, invitamos al director de juego a decidir quién les espera en el cruce del Vado Gris.

- **El fracasado cazamonstruo Argolai** ha enfurecido a una cazadora bárbara local acusándola falsamente de brujería. Ahora es la presa quien persigue a la cazadora y se esconde en la posada Vado Gris. Afirma que se dirige a Fuerte Espina y parece tenso, al borde de la paranoia.

- **La ogresa Brama** llegó deambulando río arriba hace dos días, sin saber quién es y de dónde viene. Ha permanecido en la posada para ayudar al dueño con varias tareas pesadas. Buldo duda si hacer que se quede, pero Ana y Tya no comparten la idea, ya que Brama muestra tendencias violentas y parece ser brutalmente fuerte.

- **Tealia, una novicia de la Ordo Mágica**, se dirige a Melima, escoltada por un grupo de espadas de alquiler duros (sus estadísticas son las de saltador del *manual básico*, y hay tantos como PJ). Mantiene siempre cerca el zurrón y no hablará apenas de su tarea: “*Voy a reunirme con alguien importante que va a examinar un destacado objeto en un encuentro importante*”. Las espadas de alquiler cobran por disuadir a cualquiera que haga preguntas indiscretas.

- **El templario Leogai** viaja solo hacia Karvosti para ayudar a su maestro a resolver una delicada situación diplomática. Tiene el semblante triste, nunca se le ve sin su armadura completa, y a menudo bebe vino tinto y estudia pasajes de *El Iluminario*, el libro sagrado de Prios.

- **El apotecario Ulde** se ha sentido atraído al Davokar, después de saber de una arboleda virgen llena de campanillas de neblina azul. Si la información resulta ser cierta, se convertirá en un hombre rico, por lo que ha contratado cinco guardaespaldas (con estadísticas de Explorador de la Reina del *manual básico*) y un guía para el viaje. A menudo se le ve en el pasillo, mirando un mapa esbozado lleno de garabatos, flechas y marcas.

Los Exploradores de la Reina

El cruce del Vado Gris es un lugar de descanso habitual para los Exploradores de la Reina, por lo que es mejor que los visitantes se aseguren de tener sus licencias de explorador en regla. Cada vez que los personajes visiten la posada, pídeles que tiren [1D20 -10] para determinar cuántos exploradores hay.

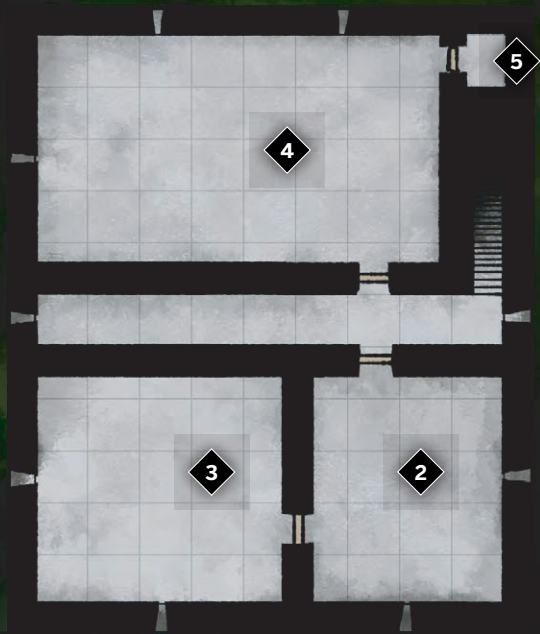
1. UNA FIESTA AGUADA

El trasgo Iold es el inverosímil líder de una gran expedición de cazatesoros que hace poco dio con el filón de las profundidades del Davokar. Los veinte expedicionarios acaban de regresar al Vado Gris desde una torre de mago hundida, a dos días a pie hacia el este, y sus carros están rebosantes de joyas, adornos antiguos y, como guinda, la posesión más

Planta baja



Primera planta



2x2 m

POSADA DEL VADO GRIS

- 1. El gran salón
- 2. Estancias de Buldo
- 3. Oficina de Buldo
- 4. Dormitorio
- 5. Letrina
- 6. Establo

Demonio cazador bicéfalo

Conducta	Grita y gorjea		
Raza	Abominación		
Rasgos	Arma natural (II), Ataque ácido (II), Cabezas múltiples (I), Duro (II), Robusto (I), Sangre ácida (II),		
Ágil 10 (0), Atento 11 (-1), Diestro 15 (-5), Discreto 9 (+1), Fuerte 13 (-3), Inteligente 10 (0) Persuasivo 5 (+5), Tenaz 7 (+3),			
Habilidades	Ninguna		
Armas	Garras 6, escupitajo ácido 4 durante 4 turnos.		
Armadura	Piel correosa de demonio 5		
Defensa	+2		
Resistencia 13	Umbral de dolor	7	
Equipo	Un mapa de una ciudad de templos cubierta de vegetación situada en algún lugar a la sombra de los Cuervos.		
Sombra	Como alquitrán hirviendo y humeante (consumido por la Corrupción).		

Tácticas: el demonio ataca primero a Iold y a sus compañeros con el objetivo de matarlos lo más rápido posible. Si se enfrenta a otros, se centrará en el enemigo que represente una mayor amenaza.

preciada de los demonólogos symbarianos; una estatua de mármol de tamaño humano, con la forma de un demonio bicéfalo sosteniendo un mapa de lo que parece ser una ciudad de templos.

El ambiente es festivo y Iold y sus amigos invitan a todos los clientes a bebidas. La cerveza stut y la negra fluyen, y hay un jabalí asándose sobre la hoguera para que todos puedan llenarse la panza. En ese momento la estatua empieza a gritar, ¡y a sangrar! La hoguera y todas las linternas se apagan; todo está oscuro excepto un par de ojos de demonio resplandecientes y hambrientos.

CABEZAS MÚLTIPLES, RASGO DE MONSTRUO

La criatura tiene varias cabezas o extremidades gobernadas por cerebros/mentes separadas, y las puede utilizar de forma independiente. El daño se inflige por separado, por lo que hay que eliminarlas una a una. Solo cuando se acaba con todas, la criatura muere.

El inconveniente es que los rasgos *Duro* y *Robusto* son más débiles en los niveles más altos de Cabezas múltiples: un cuerpo tan enorme y a la vez tan flexible no puede aprovechar por completo toda su fuerza y resistencia en todas direcciones.

I Acción: Pasiva. La criatura tiene dos miembros o cabezas y puede actuar con ellas por separado; además, cuenta con dos acciones de combate por turno.

II Acción: Pasiva. La criatura tiene cuatro miembros o cabezas y puede actuar con ellas por separado; además, cuenta con cuatro acciones de combate por turno. Los rasgos *Duro* y *Robusto* se consideran un nivel menos en esta criatura.

III Acción: Pasiva. La criatura tiene ocho miembros o cabezas y puede actuar con ellas por separado; además, cuenta con ocho acciones de combate por turno. Los rasgos *Duro* y *Robusto* se consideran dos niveles menos en esta criatura.

2. ELFOS DE VISITA

La puerta se abre y en el umbral aparece una mujer pálida y seria con rasgos élficos. Junto a ella y detrás hay otros elfos, con sus arcos preparados y flechas que chorrean veneno, apuntando al centro del gran salón.

Levanta una mano y explica (en ambrío) que desea evitar un baño de sangre; ha venido a buscar a alguien. Se llama Léa-Kin y sigue a la hechicera Jerea, quién ha profanado el santuario de una cripta prohibida y matado (aunque en defensa propia) tres elfos en su huida. Jerea está en el dormitorio del primer piso y no tiene intención de dejarse atrapar por ningún autoproclamado guardián del bosque. Luchará por su vida, e incluso huirá por el agujero de la letrina si es necesario.

Para las estadísticas utiliza las de elfo estival verde dirigidos por un elfo estival maduro, descritas en el *manual básico*.

3. UNA BEBIDA CALIENTE

La exploradora y alquimista Vilga está extasiada y entra corriendo en la posada con los puños llenos de setas. Sus dos lacayos (el ogro Korf y el trago Prosk) también son muy entusiastas y pronto se hace evidente que el trío ha encontrado una forma muy rara de setas sonrojadas, un hongo que dicen que posee propiedades místicas.

Vilga se jacta ruidosa que puede utilizar los jugos de las setas para elaborar un elixir que la haga inmune al fuego. Está dispuesta a probar de inmediato el brebaje, con la esperanza de vender un puñado de botellas a los clientes de la posada (5 táleros por dosis). En realidad, el elixir funciona a la perfección, pero solo por poco tiempo y una vez al día. El director de juego decide quién aprenderá esta dolorosa lección: un personaje jugador que compre el elixir o la propia Vilga después de saltar, valiente, a la hoguera.

Una tirada con éxito de *Inteligente* con la habilidad *Alquimista* es suficiente para darse cuenta de las limitaciones del elixir. Por regla general, beber la milagrosa poción hace al consumidor totalmente inmune al daño causado por el fuego durante un turno, y las dosis siguientes son completamente ineficaces hasta que hayan pasado un mínimo de veinticuatro horas.



Bienes y servicios

Viaje en balsa:

1 tálero/persona

Dormitorio, una noche:

1 chelín/persona

Sopa de pescado y pan de corteza:

5 ortegs

Filete de venado con bayas y raíz elfa:

1 chelín

Jarra de cerveza stut (El heredero de Argona):

4 ortegs

Botella de vino (La yegua roja):

2 táleros

